赤川次郎

夜想曲

もくじ

●第一章　機能説明

1.操作方法 ……………………………… 6P

2.ゲームの始め方 ……………………… 7P

3.読書録を作る ………………………… 8P

4.読書録 ………………………………… 9P

●第二章　ゲームの進め方

5.ゲームの進め方 ……………………… 12P

プロローグについて ………………… 13P

6.続編シナリオシステム ……………… 14P

7.セーブとゲームを終える時の注意 … 15P

●第三章　登場人物の紹介 ……………… 18P

●第四章　夜想曲の世界

原作・監修　赤川次郎 ………………… 27P

プロデューサー　金沢十三男 ………… 30P

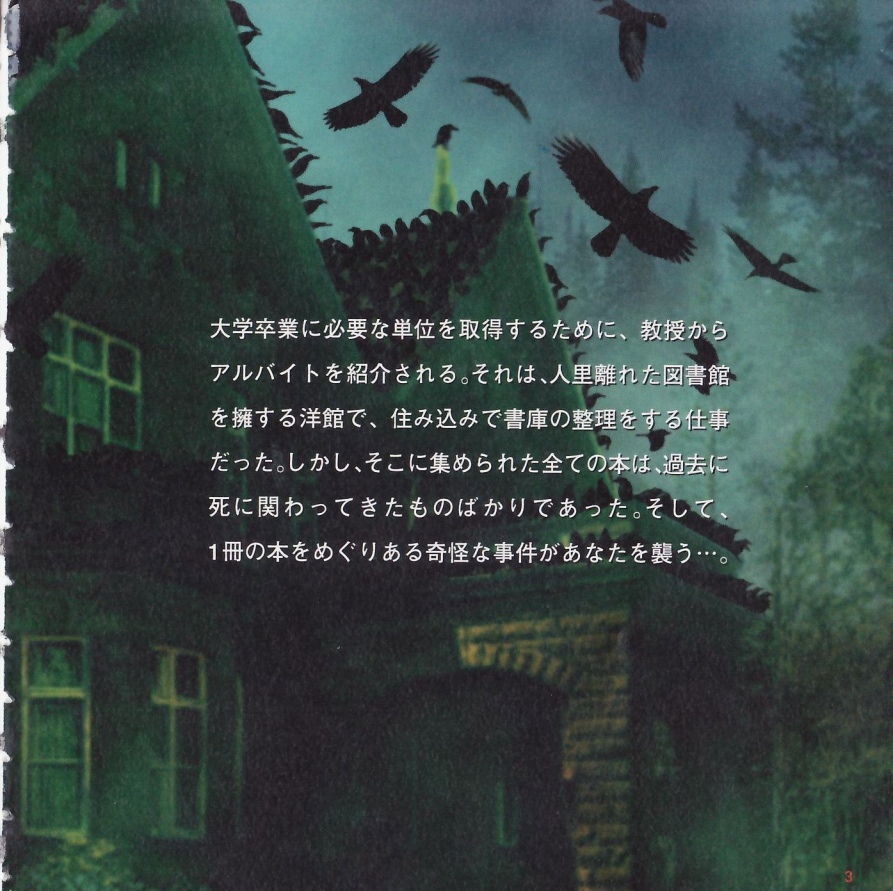
ディレクター　尾崎宏之 ……………… 35P

音楽ディレクター　松永寛樹 ………… 36P

ブラウン管の中の「夜想曲」 ………… 41P

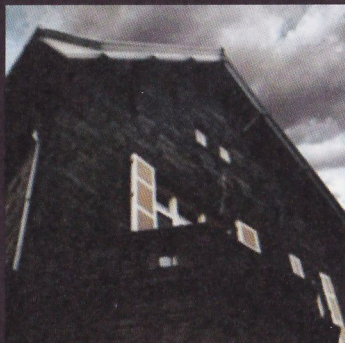
フレデリック・フランソワ・ショパン … 45P

スタッフ紹介・関連商品 ……………… 48P

SLPS 01462

プレイステーション史上
最悪の結末が、いま始まる。

犯人のシナリオ通りに事が進めば、
あなたは数時間後に惨殺される。

大学卒業に必要な単位を取得するために、教授から
アルバイトを紹介される。それは、人里離れた図書館
を擁する洋館で、住み込みで書庫の整理をする仕事
だった。しかし、そこに集められた全ての本は、過去に
死に関わってきたものばかりであった。そして、
1冊の本をめぐりある奇怪な事件があなたを襲う…。

赤川次郎夜想曲

第一章
洋館に足を踏み入れる前に。

機能説明

1.操作方法

コントローラ

アナログコントローラ

L2ボタン
・×ボタンと同じ

L1ボタン
・○ボタンと同じ

方向キー
・カーソルの移動
・選択肢の選択

R2ボタン
・背景と文章を別々に見ます
※ボタンを押す度に、
背景→文章→戻る、と変わります。

R1ボタン
・本棚を見る

△ボタン
・登場人物表を見る

○ボタン
・文章の送り
・選択肢の決定

×ボタン
・文章スキップ
・他モードからゲームに戻る

□ボタン
・ページバック
※方向キーの上下でシナリオの逆送り・順送りができます

セレクトボタン
・ゲーム終了画面呼び出し

スタートボタン
・ゲーム開始

※コントローラのボタン設定はモード選択画面の「調整」で変更することができます。上記の設定は初期設定の「標準タイプ」です。

高速スキップについて

「続」にたどり着いた物語は、文章スキップボタン+R2ボタンの組み合わせで、文章の高速スキップが可能になります。

アナログコントローラの使用について

アナログコントローラを使用すると、バイブレーション機能により、より一層の臨場感ある物語を体験する事ができます。アナログコントローラのバイブレーション機能は、モード選択画面の「調整」でON/OFFの設定を行うことができます。→9ページ参照

注意)アナログスティックには対応していません。(LED点灯時はアナログモードです。)

注意)本ソフトには、バイブレーション機能による振動から恐怖を感じる場面も存在します。心臓の弱い方や妊娠中の方、その他体調の優れない方などは、バイブレーション機能をOFFにしてゲームをプレイして下さい。

2.ゲームの始め方

始めにメモリーカード（別売）をプレイステーション本体にセットします。
［注意］メモリーカードがなくても遊べますが、セーブができませんのでご注意下さい。
ディスクを本体にセットして電源を入れるとオープニングムービーが流れます。オープニングムービーが終わるか、途中でなにかボタンを押すとタイトル画面になります。タイトル画面でスタートボタンを押すと、ゲームが始まります。

読書録（プレイデータ）について

タイトル画面でスタートボタンを押すとファイル選択画面になります（下図）。初めての場合は、ここで空きファイルを選んでゲームプレイを記録する読書録を作ります。→次ページ参照
※2回目以降のプレイの場合は、読書録を選べば前回の記録から始めることができます。

3.読書録を作る

空きファイルを選んだ後に「性別選択画面」になります。ここでまず物語の主人公が男性であるか女性であるかを選択して下さい。
選択し終わると「名前入力画面」になります。ここで、プレイヤーの名前と、パートナーとなる異性の名前を入力して下さい。

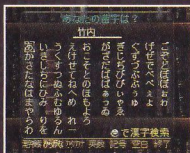
名前入力について

主人公の苗字、名前、パートナー(異性)の苗字、名前の順に入力していきます。
※これらはゲーム中に変更する事が可能です。

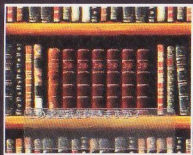
方向キーでカーソルを移動させ、一文字ずつ入力していきます。漢字や英語などを使用する場合は、カーソルを一番下の変換枠まで移動させ、左右で選択をします。苗字、名前を決定する時は、カーソルを変換枠の「決定」に合わせて○ボタンを押します。

※ひらがなの上にカーソルを合わせたまま△ボタンを押すと、漢字変換画面に直接移動することができます。戻る時はもう一度△ボタンを押します。

※漢字は量が多い為、1画面で表示されていません。カーソルが変換枠より上にある状態でL1・L2ボタンで左、R1・R2ボタンで右にスクロールします。

※苗字・名前を決定する時は、スタートボタンを押すと「決定」に直接移動する事ができます。

名前の入力が終わると、いよいよゲーム開始です。

4.読書録

2回目以降のプレイの場合は、前回使用した読書録を選びます。ファイルを開くと、下図のようなモード選択画面になります。

前回の続きから

前回、中断した場所から物語を始めます。

各話のはじめから

前回が物語の途中で終わっているとしても、最初から物語を始めたい場合にここを選びます。

登場人物表を見る

登場人物表を開きます。→15ページ参照

本棚を見る

本棚を開きます。→14ページ参照

名前の変更

主人公とその恋人の名前を変更します。

調整

ここではいろいろなオプションを設定する事ができます。

- ●ステレオ／モノの切り替え
- ●改行・改頁マークの変更
- ●バイブレーション機能のオン・オフ（アナログコントローラ使用の場合のみ）
- ●スクリーンセイバーの設定
- ●キーコンフィグ（コントローラの設定）の変更

赤川次郎夜想曲

第二章

この事件の行方は誰にもわからない。

ゲームの進め方

5.ゲームの進め方

◎ボタンで文章を送りながら、物語を進めていきます。その途中には物語が分岐する所があり、そこではプレイヤーが行動を選択します。方向キーの上下で選択肢を選び、◎ボタンで決定して下さい。
選択肢の選び方によって、物語の行方はさまざまに変化していきます。

シナリオはマルチエンディング

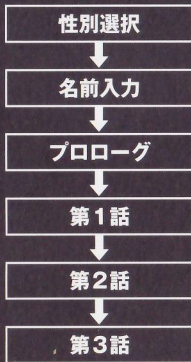
物語はプレイヤーの選んだ行動によってさまざまエンディングを迎える「マルチエンディング方式」ですので、何度もプレイしてさまざまなシナリオの変化とエンディングを楽しんで下さい。
また、2回目以降、選択肢が増える場合もあります。
※エンディングでは、「終」と表示 されて物語が終わります。

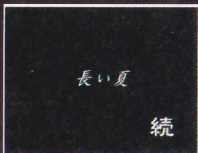
プロローグについて

初めてプレイする場合、必ず物語の序章「プロローグ」が始まります。この「プロローグ」は短編になっており、必ず「続」という形で物語は終わります。
「プロローグ」をプレイする事で、物語の世界や主要登場人物、目的などを知る事ができます。
※「プロローグ」は、プレイ形式を把握したり、これからプレイヤーが体験する物語をよりわかり易くするための短編ですので、複数回プレイする必要はありません。
※2回目以降は「性別選択」「名前入力」はありません。

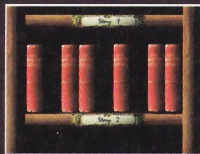
プロローグが終わると、「続」の文字が表示され、本編（第1話）のシナリオが出現します。

本編は基本的に3話構成となっています。
第1話の真相にたどり着き、「続」が現れると第2話が出現します。
第2話の真相にとどり着き、「続」が現れると第3話が出現します。

赤川次郎 夜想曲

6.続編シナリオシステム

前ページで説明したように、このゲームではシナリオの変化によってさまざまなエンディングが用意されています。
物語は展開していくにつれ、真相に近づいていくはずです。そして、途中志なかばで終わってしまった場合、物語の最後に「終」という文字が現れます。
その場合は、もう一度物語をやりなおして真相を見つけ出して下さい。
もしあなたが物語の真相を見つける事ができたならば、エンディングにスタッフロールが流れ、「続」という文字が現れるでしょう。これは、新たな次の物語が現れた事を示します。これが「続編シナリオシステム」です。
新たなる事件が、あなたを待っています。

但し、「続」が出たからといって、それがベストエンディングであるとは限りません。謎は全て解決されていますか・・・?犠牲者はいませんか・・・?

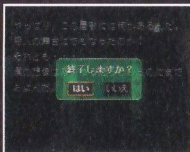
本棚

読み終えた物語は、全て本棚に収納されていきます。あなたが新しいエンディングにたどり着く度に、本棚が埋まっていくのです。
物語を読み終えた後、あなたの本棚はどうなっていますか。隙間がありますか。もしあるのであれば、あなたがまだ読んでいない結末がまだ物語に隠されているという事です。
このあなただけの「本棚」、埋めてみたいとは思いませんか・・・?

登場人物表

あなたが物語の中で出会った登場人物は、全てこの「登場人物表」にファイルされていきます。このリストはゲーム中に△ボタンで呼び出す事ができ、L1・R1ボタンでページをめくる事ができます。
この登場人物リストも、埋めてみてはどうでしょうか。

7.セーブとゲームを終える時の注意

本ソフトはオートセーブです。読み進めたところまで自動的にメモリーカードにセーブされていきます。使用ブロック数は1ブロックです。メモリーカードの使用について、以下の点にご注意下さい。

- ゲーム中にメモリーカードを抜き差しするとデータを壊してしまう恐れがありますので、やめて下さい。
- ゲーム中に電源を切ったり、リセットボタンを押したりすると、これらもデータを壊す恐れがありますので、やめて下さい。
- オートセーブ中は画面の右下にしおりのマークが表示されます。
- ゲームを終了する場合は必ずセレクトボタンを押し、ゲーム終了の手続きを行ってから電源を切って下さい。

赤川次郎 夜想曲

第三章

登場人物の数だけシナリオがある。

登場人物紹介

「・・・殺人・・・そして自殺。
死に関わる本の数々。
やはり、なんかあるんだ！
あの屋敷には・・・。」

主人公（男性・女性）

どこにでもいる、ごく普通の大学４年生。夏休み前、大学卒業に必要な単位をもらうために
教授に懇願しに行くと、単位とひきかえに住み込みで書庫の整理をするアルバイトを紹介される。

パートナー（男性・女性）

あなたと一緒に事件に立ち向かう頼もしい？パートナー。プレイヤーが男性を選んだ場合は女性、
女性を選んだ場合は男性となる。テニスが無料でできるという誘いで主人公のアルバイトに付いていく。

貸し出すのはダメよ。
この図書館の本は
すべて禁帯出なの。

「遺書に不審な点がある」

田所弁護士

図書館を管理する野々宮財団の顧問弁護士。プレイヤーが男性の場合は女性、
プレイヤーが女性の場合は男性となる。かなりやり手の優秀な弁護士で、あなたのよき相談相手となる。

「誰か、誰かいないのか!」

鬼村巡査

図書館がある奥音里の駐在所に勤務する警察官。身長が2m近くある大男で、
一見、無口でぶっきらぼうな感じだが、常にあなたのことを気にかけてくれる優しい性格の持ち主。

第四章

この奇怪な事件を企んだ人々。

夜想曲の世界

成瀬クリーニング
クリーニング

成功の所為は、私以上に
原作に惚れ込んで
創ってくださったことだと思う。

原作・監修　赤川次郎

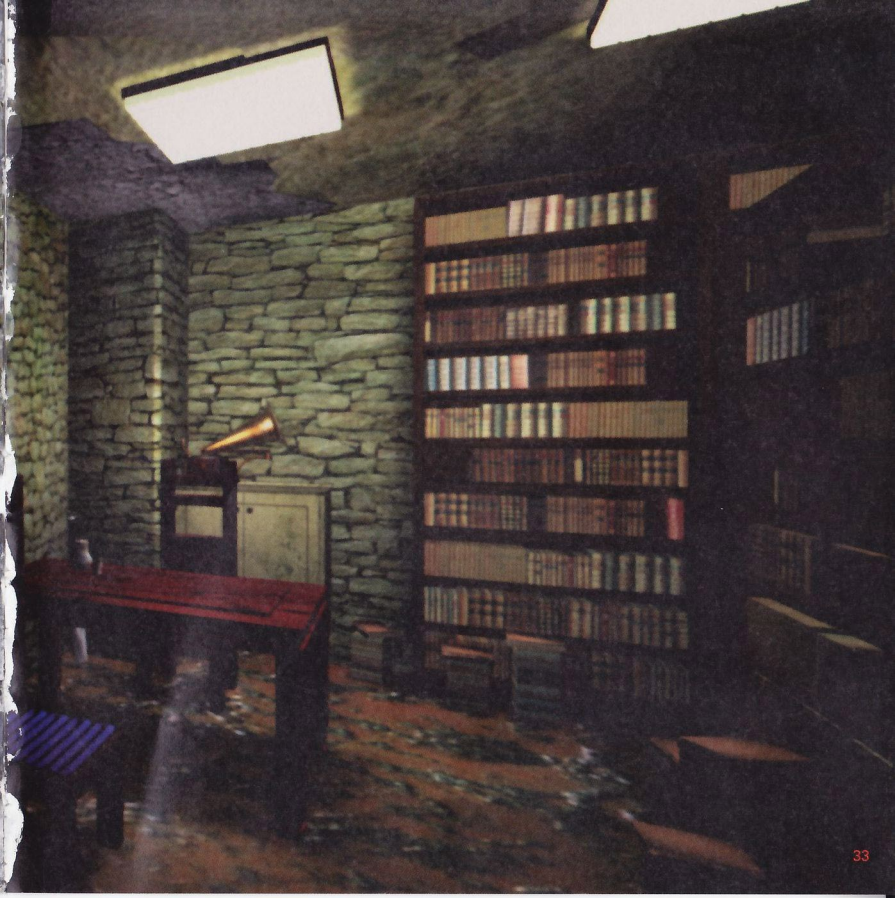
赤川次郎氏を起用したサウンドノベル。好評を博した前作「魔女たちの眠り」（スーパーファミコン・ソフト）から2年を経て、待望の第2弾がこの「夜想曲」である。
「夜想曲」の原作は「殺人を呼んだ本」という小説。赤川氏はこの原作が選ばれた時、どうしてこの作品がと意外に思ったという。それは、この小説の世界観をゲームの中に構築・融合させることができるのか、という疑問からくる驚きだったようだ。しかし、ゲームの監修をすすめるうちに、この原作の選択が正解であったことを認識したという。「前作に比べ格段に美しくなったグラフィックは、まるで映画を見ているような感覚さえ受ける。ミステリーとホラー、ファンタジーと様々な雰囲気を盛り込んだ原作の面白さが、ゲームの中に非常にうまく再現され、原作に近い雰囲気に仕上がっている。私以上にこの原作を惚れ込んで創っていただいて感心した。」プレイステーションという先進の機能を得て、さらに進化を遂げた赤川ワールド。きっとこの作品がサウンドノベルのひとつの指標になることは間違いない。
ここでちょっとしたエピソードを紹介しておこう。当初、赤川氏にサウンドノベルの話が来た時、赤川氏はプロデューサーの金沢氏に断りを入れている。と言っても、赤川氏の場合、映画でもドラマでも、仕事の依頼に関して初めは全て断ることを原則にしているらしい。「本当にやりたければ、一度では諦めないはず」。当然、金沢氏は何度も何度も赤川氏に手紙をしたためた。赤川氏はその熱意にうたれて仕事の依頼を受けたのである

赤川次郎 夜想曲

赤川次郎氏以外では、
作る意味がないと思った。

プロデューサー
金沢 十三男

デジタル技術の進歩にいちばん強く影響されているゲームの世界で、サウンドノベルは、時代に逆行したアナログ的な要素を持つゲームとも言える。しかし、プロデューサーの金沢氏は、「最近のゲームはハリウッド的になって、ゲーム本来の姿を見失っているような気がする」と、あえてサウンドノベルに徹底したこだわりを持つ。グラフィックのクオリティアップによって視覚的に楽しめるゲームは多い。しかし、プレイヤーが頭の中で考え、想像力をふくらませるところにゲーム本来の醍醐味があると金沢氏は考える。
そんなゲームの本質を見据えながら、サウンドノベルとしての進化を目指したのが、この「夜想曲」なのだ。プレイステーションという新しいステージを得て、グラフィックは格段に美しくなった。サウンドは、より臨場感を増した。そして、アナログコントローラの採用により、触感からも恐怖を体感できるようになった。しかし、目に映る技術がどんなに進化しても、決して見失っていけないものがあるはずだ。それはサウンドノベルで言えば「シナリオ」だと金沢氏は言う。赤川次郎氏にサウンドノベルの仕事を依頼した所為も、シナリオこそサウンドノベルの命だと金沢氏が考えたからである。「誰もが楽しめるゲームだからこそ、誰もが親しめる世界観を持ち、物語の設定だけで読者を引きつけることができる作家。日本には赤川氏以外にはいない」。
サスペンス・ミステリー界の最高峰、赤川次郎氏の作品は、映画にもTVドラマにもなった。しかし、赤川ワールドの主人公に自分自身がなれることを考えると、このサウンドノベルほど理想的なステージはないだろう。

誰かがいる。
それだけは間違いない。
誰かがいる。

プレイヤーが小説の中をさまよい歩く。
それが、サウンドノベルの醍醐味である。

ディレクター
尾崎 宏之

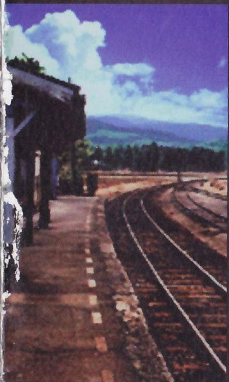
企画兼ディレクターとして指揮をとる尾崎宏之氏は、サウンドノベルについてこう語った。「サウンドノベルの醍醐味とは、自分自身が主人公となり、小説の中をさまようところにあると思う。だから“自分自身が主人公”であることにこだわりたかった」。過去に様々なサウンドノベルが発表されたが、その多くは“物語の主人公をプレイヤーが操作する”タイプだった。文章とグラフィック、そしてサウンドと極めてシンプルな要素でゲームを構成するサウンドノベルにとって、自分自身が主人公となり、どれだけ感情移入できるかが大きな鍵となることは確かだ。
尾崎氏の理想のサウンドノベルのスタイルへのこだわりは、今回の新しい試みでもある性別選択に見ることができる。さらに、主人公の目線を主体としたグラフィックの採用。もちろん、ゲームの主人公であるあなた自身の姿が登場することなどありえない。
自分自身が物語の主人公になるわけですから、その物語も最高の舞台を用意したかった。だから、赤川氏の作品が絶対に欠かせなかったと尾崎氏は言う。

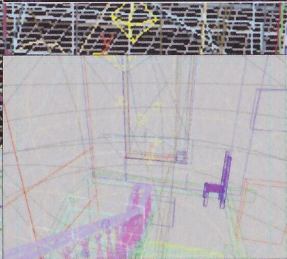
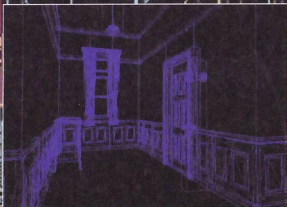
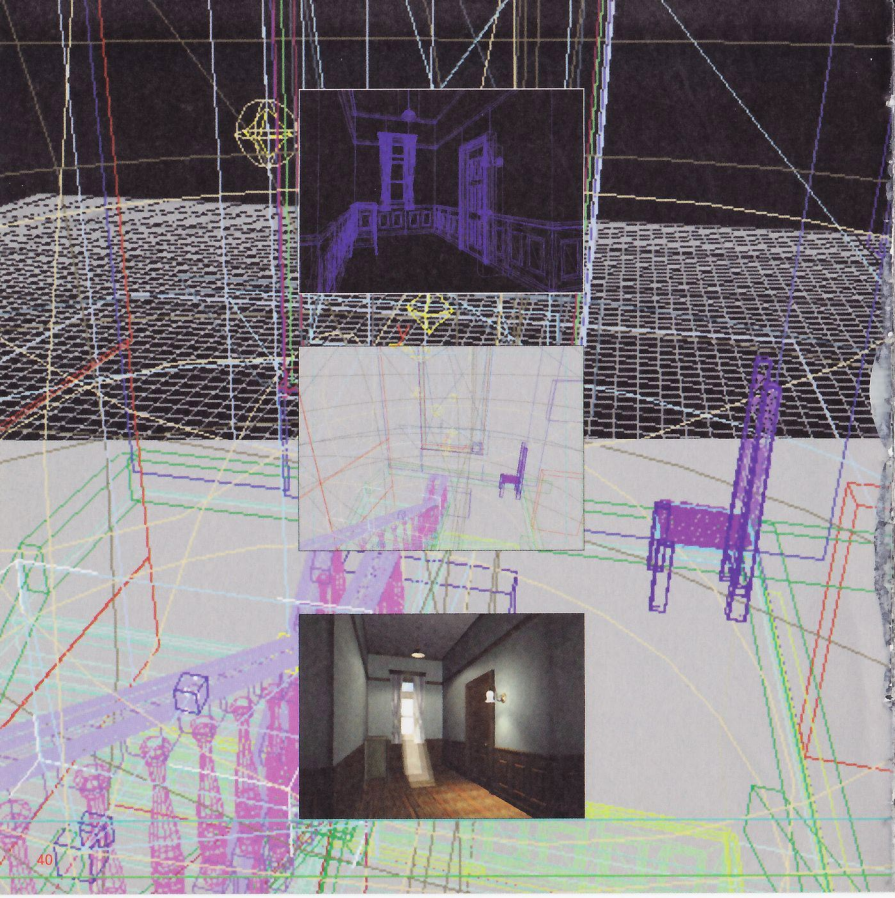
赤川次郎 夜想曲

赤川次郎 夜想曲

物語の根底に流れるヒューマニズムをストレートに表現した。

音楽ディレクター
松永寛樹

ゲームの中で使われた音楽が、サウンドトラックとしてリリースされ、セールス面でもかなりの実績を残す。音楽のない映画が存在しないように、ゲームの世界でも音楽が作品のクオリティを左右する大切な要素となってきている。とくに静的なタイプに属するサウンドノベルというゲームでは、音という要素は、かなり重要なポジションにあると言えよう。
今回、音楽を担当した松永寛樹氏は、「赤川先生の作品は、恐怖や推理の面白さもさることながら、その根底に流れる純粋なヒューマニズムに感動させられる。そのヒューマニズムをどうゲームの中に生かすかを最重要テーマとした」と語る。物語の中でめまぐるしく変わるストーリーとともに、刻々と変化する主人公の気持ちや、その風景がストレートに表現された様々な音楽。一度、ボリュームをゼロにしてプレイしていただきたい。音楽のないゲームは絶対に成立しないことを改めて実感することだろう。

静寂がどこまでも続く。

この家のどこかに、ヤツがいる。

ブラウン管の中の「夜想曲」

デジタルで作り出した非現実の世界は、
現実よりリアルなのかもしれない。

前作「魔女たちの眠り」では、ハードの性能上、写真を使ったグラフィック描写は不可能であった。つまり、グラフィックにおいては「いかに実写に近い絵にするか」という作業が大きな課題であった。
今回プラットフォームは、プレイステーションにステップアップ。ハードの性能は、実写表示さえ可能なパフォーマンスを持ち得ている。しかし、スタッフ達が「夜想曲」で選んだ手法は、前作と同じ「いかに実写に近いに絵にするか」というものであった。ただし、同じ作業でもその意味は全く違う。写真のように絵をつくっていくのではなく、写真をわざわざ「絵」にしていったのである。なぜなら、グラフィックが、過剰な演出でプレイヤーの想像力を妨げたり、リアルな描写でイメージを固定付けるものであってはならないからである。グラフィックに現実と非現実の世界の絶妙なバランスを求められるサウンドノベルは、それほどデリケートなゲームなのかもしれない。
洋館の内部は3Dで作られている。物語の中心となる空間は、実写というリアルな世界から絵をつくりあげるよりも、小説の中のイメージを大切にし、理想に近い内装を再現するためにあえて3Dを採用した。
こうして「夜想曲」の世界には、2次元CGと3次元CGの2つの空間が存在することになったが、そのために新しい問題が発生した。プレイヤーを2Dの世界から3Dの世界へいかに違和感なく移行させるか。その解決策として、2Dのクオリティを上げるのはもちろんのこと、演出上でも様々な工夫を凝らされている。このあたりに注意してプレイすると、ひと味違った「夜想曲」の素顔に迫れるかもしれない。

僕の推理は正しいのか？
考えると頭の中が
グチャグチャになりそうだ！

赤川次郎
夜想曲

Fryderyk Franciszek Chopin
1810～1849

The Nocturne No.2 in E Flat Major Op.9-2

赤川次郎 夜想曲

生きて帰れた者だけが、
このメロディーを聴くことができる。

タイトルにもなっている「夜想曲」とは、ポーランドの作曲家フレデリック・フランソワ・ショパン（1810～1849）のピアノ曲である。もともとカトリック教会で夜の祈祷書の前に招されたものだったと言われ、これをショパンが芸術的に昇華させた。ショパンは、生涯に全20曲の夜想曲＝ノクターンを遺した。ゲームにも流れる曲はその中でも最も有名なノクターン Op.9の2で、落ち着いた伴奏と甘美な旋律が特徴である。
死に関する本とショパンの夜想曲。この2つのキーワードが物語とどんな関わりがあるのか。
どんな事件を巻き起こすのか。
ただひとつ言えること。それは物語の本当の結末を迎えたときだけに、この夜想曲を聴くことができる。

「助けなんて来ないのよ！」

「あたしたち、このまま…」

赤川次郎　夜想曲

原作・監修：赤川次郎
制作：金沢十三男
企画：尾崎宏之
企画補：仲間　弥／金沢十三男
脚本：濱島真理／尾崎宏之
高田　陽／正月真須美
金沢十三男
メインプログラム：川野広行
サブプログラム：諏訪明久／熊田浩司
CGディレクター：仲間　弥
2Dグラフィック：小松実穂子／川崎雅子
吉田雪舟
3Dグラフィック：仲間　弥／川崎雅子
吉田雪舟
シャドー制作：小松実穂子／岩原まどか
音楽：松永寛樹
ピアノ：斎藤光二
サウンドエンジニア：浜田弘之
（T'sミュージック）
サウンドエフェクト：松下朝光
（T'sミュージック）
藤木　学
（T'sミュージック）
ムービー：仲間　弥

アートワーク：宮城美紀／富田千穂
金沢十三男
クリエイティブディレクター：田中英生（インタービジョン）
コピーライター：中村浩三（インタービジョン）
アートディレクター：藤森潤司（インタービジョン）

広報：斎藤光二
スーパーバイザー：大野泰生／石川眞理子
関根彰規／沓沢順一
和田康宏
撮影協力：グリュック王国
喫茶BIC　他
協力：大塚菜生／三浦玲香
綱代恵一
舘山信子（インタービジョン）
濱田智之
（T'sミュージック）
吉川信司
（T'sミュージック）
柴崎丈博
（パナソニック映像）
松崎知子
（ソニー・ミュージックコミュニケーションズ）
制作総指揮：原田一正／木津精一
開発：unit CRAZE
（パック イン ソフト本部）
製作・著作：株式会社ビクター
インタラクティブ
ソフトウエア
パック イン ソフト本部